

ISSN 2182-6552

MULTIMED

REVUE DU RESEAU TRANSMEDITERRANEEN DE RECHERCHE EN COMMUNICATION

LE POSTHUMAIN: ENFANT PRODIGE DE L'EMPIRE CYBERNETIQUE

DAVID PAQUIN¹



Résumé: Cet article a pour objectif d'interroger le projet Posthumain, utopie pour certains, projet de virtualisation de l'homme déjà bien engagé pour d'autres. Il retracera plus spécifiquement les origines cybernétiques du projet Posthumain, il illustrera la façon dont ces origines eurent une profonde incidence sur sa déclinaison actuelle ainsi que sur les nombreux enjeux et problématiques qu'il soulève.

Mots-clés: posthumain, cybernétique, cyberspace, cyberculture, réalité virtuelle, métaphysique, intelligence artificielle

Abstract: This article aims to examine the Posthuman Project, utopia for some, virtualization project of man already well underway for others. By specifically retracing the cybernetic origins of the Posthuman Project, this article will illustrate how these origins have profoundly effected the concept's recent fragmentation, as well as expose the various issues and problems which it forces us to question.

Keywords: posthuman, cybernetic, cyberspace, cyberculture, virtual reality, metaphysics, artificial intelligence

Resumo: Este artigo tem como objetivo analisar o projeto Pós-humano (Posthumain), utópico para alguns, projeto de virtualização do homem já bem integrado para outros. Mais especificamente, ele rastreará as origens cibernéticas do Projeto Posthumain, ilustrará a forma pela qual suas origens tiveram uma profunda incidência sobre seu declínio atual, bem como sobre os inúmeros desafios e problemáticas que suscita.

Palavras-chave: Pós-humano, Cibernética, Ciberespaço, Cibercultura, Realidade virtual, Metafísica, Inteligência artificial.

[1] Ph. D, Professeur, Directeur du département en création et nouveaux médias, Université du Québec en Abitibi-Témiscamisque. E-mail: david.paquin@uqat.ca

INTRODUCTION

Le corps fascine. Le rapport que nous établissons avec notre corps transcende la notion d'«intimité». Au fil des siècles, le corps est l'illustration des mutations qui s'opèrent socialement. Dès l'Antiquité, les Grecs ainsi que les Romains font la démonstration que le culte du corps est un moyen de penser le lien social et les systèmes politiques. Aphrodite et Vénus sont autant de divinités qui nous ramènent à la spécificité corporelle de la nature humaine. Il est difficile d'en saisir toute l'essence, toute la magie, ou ce que George Bataille appelle, dans son ouvrage *L'Érotisme* (BATAILLE, 1957), l'«informe du corps».

La volonté de dépasser les limites du corps, celle de créer le corps artificiel ou virtuel, hybridation de l'homme et de la machine, aussi prélude essentiel à la venue de l'«ère posthumaine», est un vieux fantasme qui s'inscrit déjà dans la tradition gréco-latine avec le mythe de Galatée et la tradition judéo-chrétienne avec le Golem d'argile:

Le rêve d'une vie artificielle que réalise à sa façon l'informatique moderne prend ses racines très tôt dans le mythe. Les mythes, comme encore celui de Galatée, sont à l'origine d'une véritable rêverie métaphysique sur la nature humaine proprement dite comme si l'artificiel permettait de pénétrer le naturel. (CHAZAL, 1989, p.194.)

Aujourd'hui, après quelques siècles de désintéressement, les penseurs postmodernistes repositionnent le corps au centre de leurs préoccupations.

Depuis sa réforme au cours du Siècle des lumières, l'humanisme se présente comme une philosophie qui propose d'améliorer la condition humaine grâce à la raison et à la logique appliquée. *Le posthumanisme (ou transthumanisme) se présente, quant à lui*, comme un prolongement de l'humanisme et un nouveau mouvement social qui désire améliorer plus fondamentalement la condition humaine en encourageant le développement des technologies de pointe et en prônant une plus grande accessibilité à celles-ci. *Les posthumanistes revendiquent le droit moral pour tous ceux qui désirent se servir de la technologie en vue d'accroître leurs capacités physiques, intellectuelles et reproductives, diminuer leurs souffrances et moduler leur état psychologique. Bref, ils désirent s'épanouir* en transcendant les limites de leur corps et de la biologie actuelle².

Ce nouveau modèle de réflexion sur l'avenir de l'humanité a été mis en place à l'initiative de certains chefs de file dans les domaines de l'informatique, de la réalité virtuelle, de la génomique, de l'intelligence artificielle, de la robotique, des nanotechnologies

[2] La Déclaration Transhumaniste, disponible à <http://www.transhumanism.org/index.php/WTa/more/148/>.

et à celle d'autres chercheurs à l'avant-garde des développements technologiques. Nombreux scientifiques remettent actuellement en cause la prémisse humaniste qui énonce que la nature humaine est et devrait rester essentiellement inaltérable. La posthumanité sonne le glas de la sélection naturelle darwinienne, l'homme se voit aujourd'hui confier de puissants outils qui lui permettront de reformuler le schème de son évolution.

Cet article a pour objectif d'interroger le projet Posthumain, utopie pour certains, projet de virtualisation de l'homme déjà bien engagé pour d'autres. Il retracera plus spécifiquement les origines cybernétiques du projet Posthumain, il illustrera la façon dont ces origines eurent une profonde incidence sur sa déclinaison actuelle ainsi que sur les nombreux enjeux et problématiques qu'il soulève.

1. AU COMMENCEMENT ETAIT LA CYBERNETIQUE

«Bientôt les êtres humains s'enfuiront hors du monde
Alors s'établira le dialogue des machines.
Et l'informationnel remplira, triomphant,
Le cadavre vidé de la structure divine.
Puis il fonctionnera jusqu'à la fin des temps.»

(HOUELLEBECQ, 1999, p. 64)

Le mot *cybernétique* provient du grec ancien *kubernêtikos*, qui signifie «art de piloter un navire» ou «art de la timonerie». Platon a été le premier à utiliser le terme afin de désigner «l'art de gouverner les hommes» (PLATON, 1955, p. 64). Le physicien et fondateur de l'électrodynamique André-Marie Ampère (1775-1836) utilise pour la première fois le mot *cybernétique* en français au sens platonicien. Dans la deuxième partie de son *Essai sur la philosophie des sciences, ou exposition analytique d'une classification de toutes les connaissances humaines* (AMPERE, 1938), il propose la *classification d'Ampère* et utilise le terme *cybernétique* pour illustrer «les sciences du gouvernement des hommes», tout en insistant sur la question de la clarté du langage et en soutenant qu'une classification, ou plus spécifiquement l'ordre, ne peut exister sans une langue bien construite.

La combinaison de la pensée mécaniste de René Descartes, de la logique moderne de Gottfried Leibniz et de la méthode empirique de Francis Bacon, aboutit dès le XVII^e siècle à une rationalité scientifique qui, associée à la religion et à la politique de l'époque, propulse une nouvelle utopie technologique intrinsèquement liée à la pro-

messe de la vie éternelle (Dinello, 2005, p. 9). C'est dans cette ère du nouveau rationalisme qu'on assiste à une explosion des sciences. «Les sciences du progrès» et les premiers balbutiements en automatisation font de cette transition entre le «Siècle des lumières» et celui de l'industrialisation un cadre embryonnaire idéal d'où émergent quelques champs propres à la cybernétique. L'industrialisation, l'automatisation et même la robotisation font alors rêver de jours meilleurs.

À l'initiative du mathématicien américain Norbert Wiener (1894-1964), les conférences et la fondation *Macy* sont créées et, de 1946 à 1953, un groupe interdisciplinaire de scientifiques y articulent leurs réflexions autour du thème *Circular Causal and Feedback Mechanisms in Biological and Social Systems*, qui sera nommé après 1948 plus simplement *Cybernetics*. Dans le contexte de ces conférences, on clarifie le sens du terme *cybernétique*. Le texte fondateur de Norbert Wiener, *Cybernetics: or Control and Communication in the Animal and the Machine*, l'officialise comme nouveau paradigme de l'information (WIENER, 1948):

[...] dans cette conception, la réalité des objets et des phénomènes naturels est entièrement épuisée dans l'information qui les constitue et qui s'échange dans un courant permanent. Le nouveau paradigme est une pensée de la relation, qui enferme le réel dans le relationnel, et le relationnel dans l'informationnel. (BRETON, 2000, p. 37)

Norbert Wiener est l'un des premiers à établir une corrélation entre le mode de fonctionnement du cerveau humain et celui de l'ordinateur. Auteur de *Cybernetic* en 1948 (WIENER, 1965), il prend l'initiative d'une réflexion sur le dialogue entre l'homme et la machine et formalise le paradigme informationnel qui sera au cœur même de toutes les notions d'« interactivité homme-machine » subséquentes. Le nouveau paradigme de la cybernétique (aussi nommé paradigme informationnel) rejette systématiquement toutes les méthodes fonctionnelles des sciences classiques, celles fondées sur l'étude de la fonction des éléments qui composent un système. Selon Wiener, ces méthodes ne sont pas satisfaisantes puisqu'elles s'interrogent uniquement sur la fonction interne des systèmes et non sur les réseaux d'échange de l'information entre les systèmes. Tout s'explique en termes de relation. L'approche de Wiener suppose qu'il n'y a rien derrière le réel. L'intériorité n'est qu'un mythe. Tout n'est qu'information; il n'existe aucune frontière entre naturel et artificiel, entre réel et virtuel. Tout n'est qu'information ou entropie; les processus mentaux relevant du raisonnement et de l'intelligence ne sont que des supports pour développer la communication à des niveaux de complexité relatifs. Wiener ira même jusqu'à suggérer que le pouvoir que possède l'information de donner naissance à de puissants modèles et systèmes est par définition analogue à ce que certaines personnes nomment Dieu (DAVIS, 1998, p. 105). Selon Philippe Breton, Wiener fait puissamment écho au projet Posthumain puisqu'il

accouche immédiatement d'un «homme nouveau» vivant dans une «nouvelle société», la «société mondiale de l'information»: le paradigme informationnel «ouvre la voie au culte de tout ce qui favorise la circulation de l'information» (BRETON, 2000, p. 37). Dans *L'Utopie de la communication*, Breton utilise l'expression *Homo communicans* afin de désigner l'être informationnel de Wiener:

L'Homo communicans est un être sans intériorité et sans corps, qui vit dans une société sans secret, un être tout entier tourné vers le social, qui n'existe qu'à travers l'information et l'échange, dans une société rendue transparente grâce aux nouvelles «machines à communiquer». (BRETON, 1995, p. 50)

Or, ce modèle a pour conséquence l'annulation ontologique de toute frontière entre vivant et non-vivant. Chez Wiener, il n'y a pas de rupture profonde entre l'animal et son clone artificiel, et la même logique s'applique à l'homme et à son répliquant, machine ou avatar. La seule différence entre l'objet *vivant* et *artificiel* est établie au *niveau matériel*, mais, au *niveau supérieur*, soit celui du *modèle informationnel idéal* qui les définit, ces frontières n'existent pas: il n'y a qu'un seul et unique modèle qui leur est commun. L'homme serait dans ce cas, tout comme son répliquant, «un objet mixte, composé d'un support matériel et d'un modèle artificiel. Ce modèle informationnel est commun à l'être vivant et à l'être artificiel.» (BRETON, 1995, p. 111). Il n'y a donc aucune distinction entre l'homme et la machine au niveau informationnel, «l'analyse comportementale des machines et des organismes vivants est, dans une large mesure, uniforme» (WIENER, 1943, p.23).

Dans *Cybernétique et Société*, Wiener soutiendra une fois de plus «que le fonctionnement de l'individu vivant et celui de quelques machines très récentes de transmission sont précisément parallèles» (WIENER, 1952, p.28). Contrairement au dualisme cartésien qui prétend qu'il ne sera jamais possible de simuler l'homme, car son âme immortelle et immuable est d'origine divine, la cybernétique de Wiener évoquera peut-être, pour certains, un *matérialisme radical* et, pour d'autres, un *idéisme mathématique platonicien* lorsqu'elle définira l'homme exclusivement en fonction d'un modèle informationnel et qu'elle laissera entendre que le répliquant aura une «valeur existentielle» équivalente à celle de l'original (LAFONTAINE, 2004, p. 44). Rappelons toutefois que le *matérialisme* est un dérivé de la *métaphysique physicaliste* qui explique «tout ce qui est» uniquement à partir de phénomènes physiques. Or, selon plusieurs chercheurs, la cybernétique permet de dépasser aussi bien le physicalisme que les mathématiques (qui ont tous deux échoué dans leurs tentatives d'expliquer mathématiquement le caractère indécomposable des phénomènes biologiques), puisqu'elle propose une conception formelle (un modèle informationnel) non-vitaliste qui offre une meilleure explication globale de tout ce qu'est l'homme et ce qui l'affecte (VARENNE, 2007, p.

47). Nous pouvons donc comparer plus pertinemment la cybernétique à une forme de métaphysique «moniste au sens informationnel».^{e 1}

Au moment où John Von Neumann invente le premier ordinateur moderne dans les années cinquante, les cybernéticiens appliquent les lois de la calculabilité, non seulement aux sciences de l'informatique, de la physique et des mathématiques, mais désormais aussi à tout le monde naturel: «They tentatively applied the laws of loops and cybernetics to ecology, culture, families, weather, and biological systems. Evolution and learning, they declared, were types of computation. Nature computed. » (KELLY, 2002). La puissance du paradigme informationnel est telle, les champs d'application sont aujourd'hui si nombreux (écologie, informatique et TIC, économie, sciences cognitives, psychanalyse, neurobiologie, etc.), il a une telle emprise sur la littérature de *cyberfiction*² que nous sommes aujourd'hui témoins de nombreuses dérives techno religieuses, véritables cultes voués à l'algorithme. On va même jusqu'à affirmer que le paradigme est à l'origine des « *nouvelles religiosités technoscientifiques* » postmodernes (LAFONTAINE, 2004, p. 174).

Ces nouvelles religiosités technoscientifiques témoignent du triomphe du flux informationnel sur les objets et du besoin fondamental d'accorder une place au sacré: «Bien au-delà de Palo Alto et du MIT, dans les marges et au-dessus des réseaux, des fantômes planent sur le traitement technologique de l'information qui constitue de plus en plus l'essentiel de notre expérience. [...] l'information déborde d'énergie, attire à elle mythologie, métaphysique et arcanes magiques.» (DAVIS, 1998, p. 21). Jacques Ellul affirmait dans *Le Système technicien* que l'ordinateur demeure une énigme au sens où l'homme est incapable de prévoir quoi que ce soit au sujet de son influence sur la société et l'homme (ELLUL, 1977, p. 150). Aussi ne faut-il pas s'étonner lorsque l'écrivain et neurotechnologue Michael Hutchison sacralise le nouveau paradigme informationnel: «Certains trouvent peut-être étrange et paradoxal que des machines – les instruments synthétiques, solides et matériels de l'univers électronique, qui est bien réel et temporel – puissent ouvrir les portes de l'esprit à la transcendance. Mais, en fait, la fusion de la spiritualité [...] et de la science [...] constitue la force centrale du nouveau paradigme qui émerge sous nos yeux.» (HUTCHISON, 1994, p. 431). Ainsi, l'utilisation «New Age Techno-païenne» des sciences et des technologies à des fins mystiques annonce un profond besoin de réviser ses croyances «dans une société technologisée et une conception du monde structurée par les théories scientifiques».

[1] Le monisme est un système métaphysique qui affirme que la réalité est composée d'une seule substance.

[2] Nommons à titre d'exemples les œuvres cultes *BladeRunner* de Ridley Scott (1982), *Tron* de Steven Lisberger (1982), *Neuromancien* de William Gibson (1984), *Total Recall* de Paul Verhoeven (1990) (d'après Philip K. Dick), *Dark City* d'Alex Proyas (1998), *eXistenZ* de David Cronenberg (1999) et *Matrix* des frères Wachowski (1999).

Elle est manifestement l'héritage d'un «dépassement holistique du fossé séparant science et religion, profane et sacré.» (DERY, 1997, p. 70).

2. PUIS VINT LE CULTE DU CYBERCORPS

Tout ramène au corps. Il est le nerf de la guerre cybernétique; le lieu d'affrontement de deux visions du monde. Et l'impossibilité d'une lecture phénoménologique du corps, voire de l'existence, de la part de la cybernétique s'explique par le refus de cette fragilité, de cette incertitude du sujet qu'une telle lecture porte en elle. La volonté de la cybernétique est une volonté de maîtrise du monde. La fragilité, l'imprévisibilité, la contingence de l'homme ne sauraient être acceptées comme condition de son être au monde. (COULOMBE, 2009, p. 46)

Le «cybercorps» illustré dans la cyberfiction et le mouvement cyberpunk est débarrassé de toutes les contraintes liées à la chair: il renie sa fragilité, ses limites, son esthétique, sa souffrance, son vieillissement et même sa mort. Il s'inspire de cet enracinement dans les conditions sociales actuelles qui fait en sorte que «les gens ont de plus en plus de mal à accepter la réalité du chagrin, de la perte, du vieillissement et de la mort – en bref à accepter qu'ils vivent avec des limitations» (LASCH, 2000, p. 103). Comme le souligne si bien Cronenberg:

Les grandes œuvres de l'histoire et de la philosophie tournent autour de l'impossible dualité du corps et de l'esprit. [...] Le point de départ de l'horreur – et des difficultés de la vie en général – c'est que nous ne pouvons comprendre que nous mourrons. Pourquoi un esprit sain mourrait-il, sous prétexte que le corps est malade? Quelque chose cloche là-dedans. (Apud Rodley, 1997, p. 79)

Le cybercorps fait rituellement référence à l'impératif de brancher son cerveau sur l'ordinateur. «[Il manifeste un intérêt prononcé] pour toutes les formes d'invasion ou de mutation du corps liées à la technologie et à ses déplacements de frontières.» (PRACONTAL, 2002, pp. 184-185). Le cybercorps est un dispositif bionique libre de toutes maladies, handicaps ou contraintes physiques et devient interchangeable selon l'environnement dans lequel il évolue. Ollivier Dyens considère que les mutations, les métamorphoses et les transformations que subissent les protagonistes issus de la littérature futuriste, notamment cyberpunk, annoncent clairement l'apparition d'une nouvelle relation entre l'être vivant et son environnement (DYENS, 2000, p. 98). Elles laissent présager l'émergence d'un nouveau corps-culture essentiellement soumis à la culture technologique et à l'informatique. C'est pourquoi nous pouvons remarquer

cette extraordinaire disposition à s'imprégner des technologies à tout prix: «Nous sommes impatients d'entendre le bruit des perceuses traversant nos crânes pour y installer des prises électroniques.» (RUCKEY, 1992, p.201). La mutation sera la seule voie permettant de s'affranchir des contraintes physiques de l'espèce humaine, aussi bien des lois physiques qui régissent le déplacement du corps dans l'univers que de l'abandon de son enveloppe charnelle: «Un corps qui a muté est un corps qui souffre d'avoir perdu sa spécificité, et c'est en même temps un corps qui jouit d'une profonde liberté, puisque l'environnement social ne le reconnaît plus.» (DYENS, 2000, p. 106). Dans *L'Adieu au corps*, David Le Breton parle de ces mutations comme une réelle volonté individualiste d'investir le corps et de s'en affranchir comme un nouveau lieu de libre expression artistique (LE BRETON, 1999). Quant à Istvan Csicsery-Ronay Jr., il perçoit ce phénomène comme étant «à la fois une machine philosophique qui peut créer le monde à son image et une liberté auto-destructrice» (CSICSERY-RONAY, 1991, p.186).

L'environnement cyberspace est représenté comme le lieu de résolution de toutes les énigmes, théâtre d'une finalité absolue et de quêtes ayant pour objet la recherche d'un hypothétique Saint Graal ou du point Oméga de Teilhard de Chardin. La Vérité ne sera toutefois accessible que par l'abnégation du corps:

Il déploya sa conscience avec prudence. C'était comme être à plusieurs endroits à la fois, absorbant à la vitesse de la lumière et l'analysant en nanosecondes aussi naturellement qu'il le faisait auparavant en minutes et en heures. [...] Le vieux morceau de viande organique n'aurait jamais été capable de comprendre cette réalité, mais ici, il s'appropriait les réalités aussi facilement que s'il avait été en train d'échanger une chemise trop petite pour une plus grande. (CADIGAN, 1991, p. 325)

Pour tous ceux qui adhèrent à la thèse véhiculée par la cyberfiction, le corps biologique n'a que très peu d'importance; de par les percées technologiques, la conscience humaine n'aura un jour d'autre choix que celui de l'abandonner. L'un des spécialistes des œuvres de William Gibson³, l'anthropologue David Tomas, constate que l'immersion technologique proposée dans *Le Neuromancien* est un rite de passage instantané qui sépare le corps de la conscience: «That disembodied human consciousness is then able to simultaneously traverse the vast cyberpsychic spaces of the global information matrix. Access therefore promotes a purely sensorial relocation.» (THOMAS, 2000. p. 183)

[3] Auteur de science-fiction, leader du mouvement cyberpunk, reconnu comme étant celui ayant inventé et utilisé pour la 1^{ère} fois le terme «cyberspace».

Le cyberspace, monde du simulacre dans lequel évolue le héros cyber, est perçu comme source de nombreuses métaphores pathologiques: la dissociation du corps biologique et du moi s'apparente à une forme de schizophrénie, le sentiment du tout comme finalité absolue dans un cyberspace autarcique s'apparente à l'autisme, l'admiration sans bornes portée à son répliquant virtuel traduit la pensée narcissique, sans oublier le délire de grandeur lié au désir prométhéen de s'affranchir de son enveloppe charnelle grâce à autant d'extensions technologiques dotées d'une intelligence artificielle (MILON, 2005, p. 37). Pour Ollivier Dyens, ces métaphores pathologiques illustrent bien l'un des paradoxes cyberpunks, puisque l'immersion totale dans une multitude (il compare le cyberpunk à une abeille dans un essaim) entraîne une perte d'identité, une dissociation entre l'existence et sa manifestation, soit une désynchronisation par rapport au corps biologique (DYENS, 2000, p. 126). Le lieu ou le non-lieu occupé par le cybercorps dans la cyberculture d'aujourd'hui est l'une des images les plus puissantes de sa mythologie. Cette idée de se libérer de sa propre chair, de transférer sa conscience sur des supports mémoires numériques afin de mieux parcourir les contrées virtuelles du cyberspace prend racine dans la littérature de science-fiction des dernières décennies et dans la compréhension du phénomène de dé-corporalité et de dépersonnalisation issu des technologies du virtuel avec lesquelles l'homme entretient un rapport de plus en plus intime au quotidien.

Depuis un certain temps, nombreux sociologues avancent que l'homme ne serait bientôt plus en mesure de supporter sa propre image, qu'il tenterait par tous les moyens de se fuir lui-même en refusant de voir en soi-même (EHRENBERG, 1998). En résulterait une grande «fatigue», une grande «dépression» conséquence de l'«hyperchoix», cette obligation de l'homme postmoderne à devoir constamment décider et anticiper sa destinée. Cette fatigue et dépression se manifestent de différentes façons: tristesse, hyperactivité, souci de la performance individuelle – sans préoccupation pour l'intériorité: «Rien de plus bénéfique pour des êtres devenus insupportables à eux-mêmes que l'investissement dans les technologies d'information et de communication qui encourage à l'abstraction et à la désubstantialisation des individus» (BESNIER, 2012, p. 73). Ce corps de chair désuet dénoncé par la cyberfiction et cette nouvelle proposition du cybercorps désynchronisé évoluant dans le monde du simulacre sont aujourd'hui de hauts lieux d'investigation de nombreux «cyberartistes» transhumanistes. Peut-on y percevoir le prélude de changements paradigmatiques quant à notre représentation du corps et du monde dans lequel il évolue à l'ère de la révolution numérique? Ou quelques vestiges de la philosophie platonicienne? Ou simplement une exploration narcissique somme toute assez représentative de la postmodernité?

L'allégorie de la caverne de Platon a été utilisée à de nombreuses reprises afin d'illustrer les dangers de contamination de la réalité causés par les technologies du virtuel, la caverne et ses ombres étant à la fois monde sensible et simulacre numérique. Or,

contrairement à cette allégorie qui semble être en rupture avec les technologies immersives, cette rupture est beaucoup moins apparente lorsque la question du corps et de l'idée chez Platon est confrontée au cybercorps dans une perspective de transcendance posthumaine. L'âme du philosophe méprise profondément le corps puisqu'il est un important obstacle à la quête de *vérité*, au même titre que le posthumaniste, « nouvel avatar de l'idéalisme transcendantal traditionnel » (FISCHER, 2001, p. 41), méprise profondément le corps puisqu'il est obstacle à la *liberté* et à l'*immortalité*. Le *monde intelligible* de Platon peut être en effet comparé dans une certaine mesure à la *matrice mythique* qu'est le cyberspace: nous sommes à tout le moins en présence de deux espaces conceptuels et abstraits qu'idéalisent leurs plus fidèles apologistes. S'en rapprocher annonce la mort du corps, s'en rapprocher annonce le triomphe de l'*Idee*, s'en rapprocher annonce peut-être le triomphe du paradigme informationnel.

À ce propos, Stelarc et de nombreux autres artistes posthumains⁴ ont pour prémisse que « le corps humain est obsolète ! » puisque, soi-disant, il ne peut plus faire l'expérience de ce qui y est accumulé (DONGUY, 1998). Selon cette position radicale, la technologie apparaît ici comme le Saint Graal de la transcendance. Cette affirmation incendiaire a été reprise par le magazine *Whole Earth Review*, dont le titre on ne peut plus révélateur *Is the Body Obsolete?* lancera un débat passionnant. Parmi les nombreuses « personnalités » qui ont été invitées à émettre leur opinion sur la question, l'actrice de cinéma pornographique Nina Hartley ouvrira le bal et affirmera que toute personne ayant des orgasmes réguliers peut dire à quel point il est absurde de penser que le corps est obsolète (BRETON, 2013, p. 222). L'écrivaine féministe pro-sexe Kathie Acker soutiendra, pour sa part, qu'il n'y a rien au monde qu'elle aime plus que son corps et celui des autres et qu'elle ne peut donc concevoir l'obsolescence du corps sans penser au suicide (BRETON, 2013, p. 51). L'écrivaine Stephanie Mills ajoutera ce commentaire:

C'est une étrange attitude de considérer toute chose vivante comme insatisfaisante. On dit que les sociopathes – tortionnaires ou tueurs – sont caractérisés par une tâche aveugle, une impossibilité d'imaginer que leurs victimes sont réelles. Est-il possible que la notion d'obsolescence du corps renvoie à une telle attitude? (BRETON, 2013, p. 45)

L'obsolescence du corps peut, certes, être perçue comme une absurdité pour plusieurs, mais rien n'empêche qu'elle met en œuvre un imaginaire puissant, dont se sont emparés les apologistes du projet posthumain. Dans toute cette « démesure », nous

[4] Des artistes tels qu'Orlan, Matthew Barney, Anthony Aziz, Sammy Cucher et Eduardo Kac. Voir à ce sujet l'article de Raphaël Cuir, *La sculpture post-humaine de soi*, revue *Corps* 2006- 1 (n° 1), pp. 61-66. Disponible à http://www.cairn.info/article_p.php?ID_ARTICLE=CORP_001_0061.

pouvons en effet déceler les vestiges de la pensée platonicienne diffusée par certaines religions ésotériques et mystérieuses au cours des trois premiers siècles de l'ère chrétienne. Ce «platonisme diffus» exercera d'ailleurs une influence sur Plotin, philosophe principal du néoplatonisme: Porphyre (env. 234-305), qui a reçu de son maître Plotin la directive de rédiger l'ensemble de ses enseignements, commencera son œuvre en déclarant que «Plotin avait honte d'avoir un corps» (HADOT, 1997, p. 25)... Plus prêt de nous, le penseur Günther Anders identifiera «la honte prométhéenne» comme la pathologie dominante de la modernité, il la définira ainsi:

[... l'homme] a honte d'être devenu plutôt que d'avoir été fabriqué. Il a honte de devoir son existence - à la différence des produits qui, eux, sont irréprochables parce qu'ils ont été calculés dans les moindres détails - au processus aveugle, non calculé et ancestral de la procréation et de la naissance. (ANDERS, 2002, p 38)

Il ne s'agit plus ici d'être l'égal de Dieu, il s'agit plutôt d'imiter la technologie, le produit, le gadget, repousser les limites du corps et fuir la condition humaine à tout prix.

3. ET ENFIN, VINT LE POSTHUMAIN: ENFANT PRODIGE DE L'EMPIRE CYBERNETIQUE

En fait, le destin de l'univers est une décision qui n'a pas encore été prise, une décision que nous examinerons intelligemment le moment venu. (KURZWEIL, 2007, p. 386)

Le paradigme cybernétique de Norbert Wiener, nous l'avons souligné, avance que le «modèle informationnel» d'un individu est indépendant de son «support physique» (tout n'est qu'information) et qu'il serait donc un jour possible de «télécharger» toute source informationnelle sur un autre support (informatique, par exemple). L'«être informationnel» de Wiener est un être universel, intemporel, un posthumain pouvant s'affranchir des contraintes de son corps: il est potentiellement immortel. La cyberfiction propose l'avatar virtuel ou le cybercorps afin de voir se concrétiser le fantasme de la posthumanité. Selon Michel de Pracontal, cette vision du cybercorps poussée à son paroxysme conduirait «à une entité désincarnée, un pur «être informationnel» détaché de toute identité»: «[...] Il] figure la déréalisation ultime de l'humain. La créature artificielle a perdu son modèle, elle n'est plus qu'une projection fantomatique dans le non-espace du virtuel. La machine a envahi toute réalité.» (PRACONTAL, 2002, p. 190). Mark Dery affirme qu'après avoir terminé ultimement ce processus de prolongement et d'auto-amputation du corps, qui s'inscrit, selon McLuhan, dans un schème évolutif

historique ayant fait la démonstration que nous déchargeons une à une toutes nos fonctions mentales et physiques à des «techniques», l'issue en serait la suivante:

[Il ne resterait que] l'ombre d'un doute, en bordure de notre conscience – le soupçon qu'une fois nos corps «désanimés», notre matière grise rongée par des nanomachines infinitésimales et encodée dans une mémoire d'ordinateur, nous pourrions découvrir au réveil qu'un je-ne-sais-quoi inef-fable s'est perdu en route.» (DERY, 1997, p. 332)

Cette dernière vision apocalyptique intrinsèquement liée à la mythologie posthumaniste peut, a priori apparaître comme une simple fantasmagorie de science-fiction puisée chez quelques écrivains ou artistes allumés. En outre, on réduit fréquemment le projet posthumain à quelques conquêtes utopiques d'immortalité empruntées par des clowns fumistes, tel Raël, afin d'hypnotiser les plus vulnérables. Or, comme le souligne Céline Lafontaine, nous aurions tort de minimiser la portée d'un pareil évolutionnisme, surtout «lorsqu'il est soutenu par autant de prix Nobel que par des philosophes de renommée internationale» (LAFONTAINE, 2204 p. 219). Jean-Michel Besnier ajoute que le projet posthumain «ne relève plus tout à fait de la science-fiction», mais s'apparente plutôt à un programme technoscientifique sérieux adopté par un nombre important de chercheurs qui s'efforcent à chaque instant de faire reculer les frontières du possible (BESNIER, 2012, p. 18). Nous serions donc en présence d'un véritable projet posthumain qui, sans véritablement nous dévoiler ce que l'avenir nous réserve, nous révèle les desseins utopistes de scientifiques dont l'esprit inventif converge sur le concept millénaire d'«homme nouveau». Selon le philosophe Daniel Tanguay, cette idée de «régler le problème humain» par la transformation de l'homme lui-même est née de la déconfiture des derniers idéaux politiques qui voulaient changer radicalement les conditions d'existence de l'être humain, notamment celle du communisme: «La déconfiture de cet idéal [en parlant du communisme ...] a créé un vacuum politique rempli actuellement au moins en partie par «l'utopie biogénétique», autrement dit, le posthumanisme et le transhumanisme, lesquels veulent transformer l'homme dans son essence.» (ROBITAILLE, 2007, p. 12). Mais qu'est-ce que le posthumain précisément? Pour répondre à cette question, nous nous référerons à Katherine Hayles, qui dans son ouvrage *How we became Posthuman* résume justement en quatre points la pensée posthumaniste:

First, the posthuman view privileges informational pattern over material instantiation, so that embodiment in a biological substract is seen as an accident of history rather than an inevitability of life. Second, the posthuman view considers consciousness, regarded as the seat of human identity in the Western tradition long before Descartes thought he was a mind thinking, as an epiphenomenon, as an evolutionary upstart trying to

claim that it is the whole show when in actuality it is only a minor sideshow. Third, the posthuman view thinks of the body as the original prosthesis we all turn to manipulate, so that extending or replacing the body with other prostheses becomes a continuation of a process that began before we were born. Fourth, and most important, by these and other means, the posthuman view configures human being so that it can be seamlessly articulated with intelligent machines. In the posthuman, there are no essential differences or absolute demarcations between bodily existence and computer simulation, cybernetic mechanism and biological organism, robot teleology and human goals. (HAYLES, 1999, p. 3)

Le quatrième point de cette définition est le plus important, il exprime la force du lien de parenté du projet posthumain avec le paradigme cybernétique en soulignant qu'il n'y a pas de différences essentielles ou de démarcations absolues entre l'existence du corps humain et la simulation par ordinateur, entre le mécanisme cybernétique et l'organisme biologique, entre la finalité des robots et celle des êtres humains. De quelle façon les posthumanistes parviendront-ils à remodeler le genre humain, un genre pluriel représenté par quelques cyborgs, avatars virtuels, surhommes, mutants, androïdes, humanoïdes, hommes bioniques ou répliquants? Ils estiment que les percées en intelligence artificielle, en réalité virtuelle, en robotique, en neurosciences, en bio-informatique, en nanotechnologie et en physique quantique et génomique leur permettront de devenir «maîtres et possesseurs d'un processus d'évolution actuellement aveugle, entièrement livré au hasard.» (ROBITAILLE, 2007, p. 12). Ils remettent en cause la prémisse humaniste qui énonce que la nature humaine est et devrait rester essentiellement inaltérable, que l'outil de cette quête d'immortalité soit naturel ou non est tout à fait hors de propos. Aussi ne faut-il pas se surprendre lorsque la caste néoconservatrice américaine sous la présidence de George Bush s'inquiète au début des années 2000 de la philosophie libertarienne et très individualiste des posthumanistes qui largue aux oubliettes le caractère divin et inaltérable de l'homme en expérimentant sa plasticité. En 2001, le président George Bush met sur pied le President's Council on Bioethics, panel d'experts ayant pour tâche d'aviser son administration sur les questionnements bioéthiques qui pourraient émerger de l'avancée des sciences biomédicales et de la technologie. Ce panel, présidé de 2002 à 2005 par le médecin et biochimiste Leon Kass, a produit le rapport *Beyond Therapy* (The President's Council on Bioethics, 2003) considéré comme «l'un des plaidoyers les plus complets et les plus forts contre les utopies biotechnologiques posthumanistes» (ROBITAILLE, 2007, p. 189). Les interrogations de Leon Kass s'articulent autour des conséquences perverses des démocraties libérales. Or, la représentation qu'il s'en fait nous rappelle forcément la société du simulacre de Baudrillard:

[...] mon inquiétude se porte [...] vers nos démocraties libérales, où, il faut le dire, l'abaissement de l'humain semble résulter de sa propre liberté de choix. Au fond, nous n'avons peut-être même pas besoin des dirigeants mondiaux dépeints par Aldous Huxley dans *Le Meilleur des mondes* pour nous diminuer. Nos divertissements sont vides, nos rapports humains sont de plus en plus superficiels, la sexualité est détachée de l'amour et de la reproduction, de toutes ces choses qui lui ont toujours donné une signification humaine profonde. [...] Tous ces appauvrissements se produisent sans que nul dictateur nous ordonne quoi que ce soit. Si nous choisissons de nous satisfaire paresseusement à moindres frais, cela finira par avoir raison de nos aspirations à quelque chose de grand, de bien, et de notre volonté de nous accomplir réellement comme êtres humains. [...] lorsque les germes des maux se trouvent dans les biens mêmes que nous désirons si profondément, alors nous nous retrouvons dans une situation qui relève de la pure tragédie.» (The President's Council on Bioethics, 2003, p. 195)

Pour Leon Kass, ce rêve d'immortalité soutenu par les apôtres de la thèse posthumaine ne fait qu'accentuer l'antique désir de surpasser la mort, et les moyens technologiques utilisés pour y parvenir engendreront à leur tour de nouveaux désirs qui ne cesseront de croître:

Puisque vous avez constamment ce type d'illusion que la prochaine innovation sera enfin celle qui vous satisfera pleinement, vous vous trouvez encore plus insatisfait de votre sort que ceux qui n'ont jamais eu que très peu de satisfaction. [...] les bienfaits que vous recherchez contiennent en eux-mêmes le germe des maux qui sapent ces mêmes bienfaits. (The President's Council on Bioethics, 2003, p. 193)

Comme le souligne Hervé Fischer, les technologies convergentes NBIC⁵ autour desquelles le projet posthumain s'articule sont basées sur une approche réaliste, futuriste et instrumentale du monde. Or, le projet posthumain se pose plutôt comme «un nouvel avatar de l'idéalisme transcendantal traditionnel» (FISHER, 2001, p. 41). Au-delà du «fantasme posthumain», cette synergie multidisciplinaire annonce une deuxième Renaissance de la science et de la technologie basée sur une meilleure compréhension du comportement de la matière, de la dimension nanotechnologique et du système le plus complexe qui soit, le cerveau humain (ROCO, 2002, p. 2). En effet, les

[5] L'abréviation NBIC est utilisée pour définir la convergence technologique et la synergie de quatre importants secteurs «NBIC» évoluant à très grande vitesse: 1) la nanoscience et la nanotechnologie; 2) la biotechnologie et la bio médecine, y compris le génie génétique; 3) la technologie de l'information, y compris le calcul et les communications avancées; 4) la science cognitive, y compris la neuroscience cognitive .

projets contemporains les plus populaires s'efforçant de comprendre et de définir les activités de l'esprit, de la conscience et de l'intelligence humaine s'articulent en grande partie autour d'une grande thèse philosophique nommée le *physicalisme*: «Selon cette conception, on peut expliquer le fonctionnement de l'esprit humain en termes exclusivement matérialistes. De cette façon, on nie l'existence de tout type d'entité autre que matériel.» (VEZEANU, 2006, p. 174). De nombreux scientifiques sont convaincus que les mystères du cerveau humain sont sur le point d'être élucidés. Pour des chercheurs en intelligence artificielle comme Stan Williams et Philip Kuekes des laboratoires Hewlett Packard, cette nouvelle convergence apportera beaucoup de réponses dans l'étude et les applications de la cognition parce qu'elle permettra la reproduction et l'émulation des modèles physiques du cerveau (VEZEANU, 2006, p. 68). Les principes d'ingénierie inverse sont d'ailleurs appliqués au cerveau humain dans le « Human Cognome Project ». Ce programme de recherche initié en 2001 et toujours en cours est endossé par la National Science Foundation (NSF). À l'image du «Genome Human Project», elle souhaite cette fois-ci, par la convergence des disciplines «NIBC», une compréhension rapide de la structure et des fonctions cérébrales qui font la spécificité de l'esprit humain (HORN, 2002). Certains doutent toutefois du succès d'une telle entreprise. La réflexion du neuropsychologue Antonio Damasio s'apparente en de nombreux points à la «métaphysique du corps et de l'individualité» de Spinoza; aussi faut-il souligner le titre évocateur de son dernier livre: *Spinoza avait raison* (DAMASIO, 2003). Tout comme Spinoza, Damasio croit que la conscience doit être expliquée en termes biologiques, ce qui sous-entend que le corps et la chair ont un rôle essentiel à jouer dans notre faculté d'avoir une «conscience de soi». Contrairement à l'homme, l'ordinateur ne dispose pas de ce «for intérieur» qui lui permet d'être «conscient de lui-même». Le principal obstacle pour le développement d'une IA forte, en ce sens qu'elle pourrait se comparer à l'intelligence humaine, pourrait en effet résider dans «le sentir», qui dépend intrinsèquement de notre rapport avec le corps:

[...] la conscience humaine pourrait bien exiger la présence des sentiments. On peut reproduire l'apparence de l'émotion, mais pas dupliquer le sentir d'un sentiment. On ne peut reproduire des sentiments sans reproduire la chair même, sans reproduire l'action du cerveau sur cette chair, ou la façon dont le cerveau ressent la chair une fois qu'il a agi sur elle. (DAMASIO, 2002, p. 311)

Effectivement, comment pourrions-nous reproduire (ou simuler) le très élaboré schéma de la conscience humaine, puisque cette dernière est le résultat de plusieurs centaines de millions d'années d'évolution et de transformations corporelles issues de la compétition darwinienne? Les rapports qu'entretient l'homme avec la réalité dépendent nécessairement de son corps et de ses organes sensoriels; ce qui a fait de l'homme ce qu'il est aujourd'hui doit être causalement relié à l'évolution de ses

capacités corporelles et à la cartographie très précise du corps dans son cerveau. Rarement nous intéressons-nous au phénomène de la conscience dans une perspective où le corpus de la genèse darwinienne est parcouru afin d'expliquer ses origines (et ses causes). Or, c'est cette méthodologie qu'emprunte Damasio (et la plupart des neuropsychologues) afin de proposer un modèle somme toute très déterministe du phénomène de la conscience. L'idée d'une IA forte sans le corps, tout comme celle du transfert du contenu de notre conscience sur un support numérique, se voit presque réduite à néant par l'approche spinoziste d'une majorité de neuropsychologues. La «conscience de soi» ne découlerait pas exclusivement de la physiologie du cerveau, mais du corps biologique dans sa globalité. Dans ce cas, la conscience serait une forme de propriété émergente qui résulterait de l'interaction entre l'incroyable niveau de complexité physiologique de notre corps et l'environnement⁶.

Pour sa part, Ray Kurzweil, futurologue et spécialiste en IA, grand ambassadeur de la singularité technologique (le plus audacieux et le plus controversé), soutient que, même si certains scientifiques comme Damasio tentent d'expliquer le phénomène de la conscience comme étant un processus biologique au même titre que la lactation, la digestion ou la photosynthèse, encore faudrait-il pour y arriver que la conscience puisse être objectivement mesurable au même titre que ces phénomènes physiologiques, ce qui n'est pas le cas (KURZWEIL, 2007, pp. 499-500). La conscience doit donc être considérée comme un phénomène d'une classe à part. Évidemment, les ordinateurs actuels sont de l'ordre d'un million de fois plus simples que le cerveau humain, rappelle Kurzweil, ce qui expliquerait pourquoi ils ne possèdent pas toutes ses potentialités. Mais, précise-t-il, «cette disparité est en train de se réduire rapidement et elle finira par s'inverser dans une vingtaine d'années» (KURZWEIL, 2007, p. 500). Quant à l'argument qui évoque que le traitement symbolique simple basé sur une logique binaire déterministe n'est pas en mesure d'expliquer l'intelligence subjective, Kurzweil est d'avis qu'il relève d'une vision de la machine «qui se limite aux mécanismes simplistes des automates du XIX siècle» (KURZWEIL, 2007, p. 506). Il ajoutera que, bien que de nombreux systèmes experts soient toujours conçus et exploités à partir de structures symboliques simples, la tendance actuelle s'oriente vers une direction presque opposée, soit la conception de «systèmes chaotiques d'auto-organisation»^{7e} qui s'inspirent principalement de la biologie adaptative. À ce chapitre, l'étude de l'acti-

[6] Voir à ce sujet les travaux du professeur émérite Michel Bret de l'Université Paris 8 qui portent sur la création d'émotions artificielles à partir d'un système interactif simulant le système nerveux central (sous la forme de réseaux neuronaux) et qui s'inspirent de l'approche de Damasio: http://www-inrev.univ-paris8.fr/extras/Michel-Bret/cours/bret/art/2006/emotion_artificielle/emotion_artificielle.htm

[7] ^e Lire à ce sujet Alain Cardon qui élabore un modèle d'IA forte basé sur les récentes découvertes dans les domaines de la neurologie, de la physiologie, de l'informatique génétique et des sciences cognitives. Voir Alain Cardon, *Conscience artificielle et systèmes adaptatifs*, Eyrolles, 2000 et Alain Cardon, *Modéliser et concevoir une machine pensante, Approche de la conscience artificielle*, Vuibert Paris, 2004.

tivité neuronale du cerveau d'organismes vivants par rétro-ingénierie (on utilise aussi le terme *neuromimétisme*) est une avenue que Kurzweil considère comme très prometteuse (KURZWEIL, 2007, pp. 157-219).

Peu importe le chemin emprunté pour y parvenir, les futurologues et experts en prospective⁸ s'entendent sur un point: la singularité technologique est imminente et découlera en grande partie de notre parfaite compréhension du cerveau humain et notre capacité à en émuler toute la complexité. La singularité technologique représente une période à venir pendant laquelle le rythme du changement technologique sera à ce point rapide que la vie humaine telle que nous la connaissons sera fondamentalement transformée. Pouvons-nous envisager la naissance d'une «intelligence supérieure» menant à l'extinction de la race humaine? Cette interrogation néo-apocalyptique est un lieu important de l'imaginaire social et fait partie intégrante de la mythologie de la cyberculture. Il y a tout de même lieu de s'inquiéter de la position de «laisser-faire libertaire» adoptée par de nombreux scientifiques lorsqu'on aborde les enjeux socio-économiques de telles avancées potentielles et les périls qui en découlent. À titre d'exemple d'où émane «un petit je ne sais quoi» d'on ne peut plus inquiétant, référons-nous à la légendaire entrevue accordée à Hans Moravec, spécialiste en IA et robotique, par Mark Dery en 1993 (DERY, 1997, p. 320):

Mark Dery: L'une des choses qui m'ont troublé en lisant votre livre *Mind Children*⁹, c'est que votre idée de l'évolution humaine concerne des sauts quantiques dans le progrès technique, mais ne semble pas tenir en compte le paysage socioéconomique de l'avenir. Vous diriez, j'imagine, que de telles questions sont ici hors sujet, puisque vous pensez en termes de technologies hypothétiques, mais je ne peux m'empêcher de me poser des questions sur le sort des gens en bas de l'échelle socioéconomique dans votre univers d'esprits voyageurs et de «buissons robotiques super-intelligents».

Hans Moravec: Eh bien, je crois que ce que vous appelez les implications socioéconomiques des évolutions que j'imagine sont en effet – sauf si l'on parle des interactions entre les machines elles-mêmes – en grande partie hors sujet. Ce que les gens font n'a aucune importance parce qu'ils seront laissés en arrière, comme le deuxième étage d'une fusée. Les existences malheureuses, les morts atroces, les projets qui échouent – l'histoire de la vie sur terre en est pleine depuis la nuit des temps; ce qui compte vrai-

[8] Ray Kurzweil et Hans Moravec par exemples.

[9] Hans Moravec, *Mind Children, The Future of Robot and Human Intelligence*, Harvard University Press, 1990, 224 p.

ment à long terme, c'est ce qui reste. Est-ce que ça vous gêne vraiment, aujourd'hui, que la branche des tyrannosaures se soit éteinte?

Mark Dery: Eh bien, je ne ferais pas un parallèle entre les dinosaures et les gens qui sont au bas de l'échelle socioéconomique.

Hans Moravec: Moi si.

Ce désaveu de la race humaine fait certainement écho à d'anciens propos d'un pessimisme relatif tenus par le neurologue et cybernéticien Warren McCulloch lors des conférences de Macy:

I don't particularly like poeple. Never have. Man to my mind is about the nastiest, most destructive of all the animals. I don't see any reason, if he can evolve machines that can have more fun than he himself can, why they shouldn't take over, enslave us, quite happily. They might have a lot more fun. Invent better games than we ever did. (BATESON, 1972, p. 226)

L'eugénisme évolutif et technologique est bien présent chez les adeptes de la thèse posthumaine. Quant à lui, le docteur Ken Warwick, cybernéticien reconnu pour les greffes de processeurs bioniques qu'il opère sur lui-même, a fait cette déclaration au journal français Libération: « [...] ceux qui décideront de rester humains et refuseront de s'améliorer auront un sérieux handicap. Ils constitueront une sous-espèce et formeront les chimpanzés du futur. » (WARWICK, 2002, p. 23). Les affirmations de cette même mouvance sont légion chez les spécialistes œuvrant dans la sphère d'activité liée aux technologies convergentes. Misanthropie et technologie y font d'ailleurs bon ménage. Par conséquent, certaines dimensions métaphysiques sont, en un sens, négligées par les posthumanistes. Auraient-ils oublié que les limites de l'homme, la mortalité venant en premier lieu, l'amènent à se dépasser constamment puisqu'elles contribuent à alimenter sa pensée d'un irrésistible désir de transcendance? En quoi le rapport de l'homme avec le temps et la mort serait-il modifié au terme d'une hypothétique vie de mille ou cent mille ans: la mort et le néant ne seront-ils pas tout aussi éternels? Questions futiles aux yeux des posthumains puisque l'imminence de la singularité technologique transformera ces songes métaphysiques en de vulgaires flux informationnels.

Derrière le rêve de transcendance et les réflexions qui découlent du projet posthumain, il y a nécessairement l'utopie. Cette utopie technoscientifique, de par sa propre ontologie et ses délires, nous éloigne de sujets qui semblent plus près de la science-fiction que de la réalité quotidienne ou nous rend réticents à philosopher à propos d'eux. Or, nous avons constaté que l'utopie va bon train; demain ou dans 500 ans, la

convergence des technologies transformera irréversiblement notre société. Comme le soulignait Rémi Sussan dans le formidable ouvrage *Les utopies posthumaines*, ces utopies parfois délirantes ont d'ailleurs une utilité: elles nous préparent à tout le moins à la surprise (SUSSAN, 2005, p. 258). Actuellement, à part McLuhan, Levy, Fischer, Chazal, Quéau, Besnier, Breton ou Couchot, il semble que très peu de penseurs contemporains se consacrent entièrement à cet important processus de virtualisation de l'homme qui est de toute évidence engagé. Aussi adhérons-nous aux propos de la philosophe Jeanne Hersch lorsqu'elle fait cette déclaration:

[...] la philosophie contemporaine [...] a manqué à l'une de ses tâches: elle n'a réfléchi ni avec assez de profondeur ni avec assez de précision aux progrès de la science et de la technique. Que ce soit par arrogance ou par complexe d'infériorité, elle n'a pas assez contribué à ce que nos contemporains prennent conscience, au niveau spirituel et culturel, de ce progrès qui a transformé leur univers et leurs sociétés, de façon à le comprendre et à l'assimiler. (HERSCH, 1981-1993, p. 455)

L'homme serait-il destiné à être un cerveau dans une cuve qui rêve du simulacre d'une promenade au lac? Le projet posthumain n'a peut-être d'humain que son nom. Comme l'appréhendaient Philip K. Dick, Baudrillard ou Heidegger, peut-être sommes-nous déjà les spectateurs apathiques d'un processus de glissement du vivant vers la machine et réciproquement de l'objet mécanique vers une virtualisation et une personification du vivant. *Comme le fait remarquer Hervé Fischer, le projet de virtualisation de l'homme et de la société se répand rapidement, telle une nouvelle religion à travers laquelle l'humanité espère trouver un nouveau salut. La mort de Dieu, certes, mais au profit d'« un nouveau catéchisme scientifique et marchand [qui invoque un] monde numérique capable de transcender le réel, de lui donner un sens et de nous montrer le chemin du salut de l'humanité». «L'espoir paraît donc aux utopistes du numérique infiniment plus grand qu'il n'a jamais été», ajoute-t-il, puisqu'ils disposent désormais d'une puissante magie aux qualités gnostiques qui leur confère «un pouvoir instrumental inégalé sur le monde réel» (FISCHER, 2003, pp. 20-21). Le prix à payer pour que l'homme puisse transcender sa propre existence et exercer toute sa volonté de puissance serait donc, vu sous l'angle du posthumanisme, de renoncer à lui-même: utopie inquiétante si elle en est une.*

La mort de la métaphysique proclamée par Nietzsche, la mort de Dieu et des idéaux suprasensibles, l'émergence de la pensée machine et la société postmoderne où trône en maître un individualisme exacerbé laissent présager l'avènement du surhomme. Le surhomme nietzschéen est un homme qui doit respecter impérativement le cadre fixé par l'*éternel retour*, la *volonté de puissance* la plus haute. Cette *volonté de puissance* qui l'âme doit s'exercer de façon à ce qu'il souhaite que la vie qu'il mène se répète éternellement, d'où l'*éternel retour*. Le projet posthumain «ne fait manifestement pas dans

la dentelle» lorsque l'on constate que la quête d'immortalité est la prémisse au cœur de ses motivations. Il n'y a toutefois plus d'*éternel retour*, il n'y a qu'un *retour éternel* du modèle informationnel de notre conscience vers la matrice édénique. Nietzsche considérerait que toutes formes de pensée métaphysique étaient la conséquence d'une insatisfaction de l'homme face à son avenir, un avenir surhumain. La pensée métaphysique a du point de vue de Nietzsche ceci de particulier: elle inciterait les hommes à fuir eux-mêmes dans l'au-delà au lieu de travailler à la construction de cet avenir. Le projet posthumain a-t-il un avenir ou est-il un autre vestige métaphysique d'un rêve de transcendance? Nietzsche affirmait que la métaphysique est «*un contresens des natures supérieures qui souffrent de la laideur de l'homme*»¹⁰. Nous soupçonnions le projet posthumain d'être antimétaphysique dans la mesure où seule la volonté de puissance prévaut. Or, rien n'est moins sûr. Il est peut-être, lui aussi, tout comme la métaphysique définie par Nietzsche, «*un contresens des natures supérieures qui souffrent de la laideur de l'homme*».

REFERENCES

- AMPÈRE, A. M.** (1938). *Essai sur la philosophie des sciences, ou exposition analytique d'une classification de toutes les connaissances humaines*: Deuxième partie. Paris: Bachelier Éditeur.
- ANDERS, G.** (2002[1958]). *L'Obsolescence de l'homme, Sur l'âme à l'époque de la deuxième révolution industrielle*. Paris: L'Encyclopédie des nuisances.
- BATAILLE, G.** (1957). *L'Érotisme* Paris: Minuit.
- BATESON, M. C.** (1972). *Evolution of consciousness: A personal account of a conference on the effects of conscious purpose on human adaptation*, publié par Alfred A. Knopf.
- BESNIER, J. M.** (2012). *Demain les posthumains*. Paris: Pluriel.
- BRETON, P.** (1995). *L'utopie de la communication: Le mythe du "village planétaire"*. Paris: La Découverte.
- BRETON, P.** (1995). *À l'image de l'homme: Du Golem aux créatures virtuelles*. Paris: Seuil.
- BRETON, P.** (2000). *Le culte de l'Internet, menace pour le lien social?*. Paris: La Découverte.
- CADIGAN, P.** (1991). *Synners (Les Synthérétiques)*. New York: Bantam Books.
- CARDON, A.** (2000). *Conscience artificielle et systèmes adaptatifs*. Paris: Eyrolles.
- CARDON, A.** (2004). *Modéliser et concevoir une machine pensante: Approche de la conscience artificielle*. Paris: Vuibert.
- CHAZAL, G.** (1989). *Les réseaux du sens: de l'informatique aux neurosciences*. Seyssel: Champ Vallon.
- COULOMBE, M.** (2009). *Imaginer le posthumain*. Québec: Pul.

[10] . *Ibid.*

- CSCISERY-RONAY JR., I.** (1991). Cyberpunk and Neuromantism. In: Mccaffery, Larry, *Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Science Fiction*. North Carolina: Duke University Press.
- CUIR, R.** (2006). La sculpture post-humaine de soi. In: Revue *Corps* 2006- 1 (n° 1). [On line]. Disponible en <http://www.cairn.info/article_p.php?ID_ARTICLE=CORP_001_0061>. [Accès le 12/10/2014].
- DAMASIO, A.** (2002). *Le sentiment même de soi*. Paris: Odile Jacob.
- DAMASIO, A.** (2003). *Spinoza avait raison*. Paris: Odile Jacob.
- DAVIS, E.** (1998). *TechGnosis: Myth, Magic, and Mysticism in the Age of Information*. New York: Harmony Books.
- DERY, M.** (1997). *Vitesse virtuelle: La cyberculture d'aujourd'hui*. Paris: Abbeville Press-Tempo.
- DINELLO, D.** (2005). *Technophobia, Science Fiction Visions of Posthuman Technology*, Austin: University of Texas Press.
- DONGUY, J.** (1998). Le corps obsolète. In: *Art à contre-corps*. Revue *Quasimodo*, no 5, Montpellier: Printemps 1998. [On line]. Disponible en http://www.revue-quasimodo.org/Quasimodo%20-%205_Art.htm. [Accès le 10/07/2014].
- DYENS, O.** (2000). *Chair et métal*. Québec; VLB éditeur.
- EHRENBERG, A.** (1998). *La Fatigue d'être soi. Dépression et société*. Paris: Odile Jacob.
- ELLUL, J.** (1977). *Le Système technicien*, Calmann-Lévy.
- FISCHER, H.** (2001). *Le choc du numérique*. Québec; VLB Éditeur.
- FISCHER, H.** (2003). *CyberProméthée: L'instinct de puissance à l'âge du numérique*. Québec; VLB éditeur.
- HADOT, P.** (1997). *Plotin ou la simplicité du regard*. Paris: Gallimard.
- HAYLES, N. K.** (1999). *How we became posthuman: virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*. Chicago: The University of Chicago Press.
- HERSCH, J.** (1981-1993). *L'étonnement philosophique*. Paris: Gallimard.
- HORN, R. E.** (2002). *Beginning to Conceptualize the Human Cognome Project*, Stanford University Press. [On line]. Disponible à <<http://www.stanford.edu/rhorn/a/topic/cognom/artclCncptlzHumnCognome.pdf>>. [Accès le 15/05/2014].
- HOUELLEBECQ, M.** (1999). *Poésies*. Paris: J'ai lu.
- HUTCHISON, M.** (1994). *Mega Brain Power: Transform Your Life with Mind Machines and Brain Nutrients*. Paris: Hyperion.
- KELLY, K.** (2002). God Is the Machine. Magazine *Wired*, décembre 2002. [On line]. Disponible à <<http://www.wired.com/wired/archive/10.12/holytech.html>> [Accès le 15/05/2014].
- KURZWEIL, R.** (2007). *Humanité 2.0: La bible du changement*. Paris: M21 Éditions.
- LAFONTAINE, C.** (2004). *L'empire cybernétique: des machines à penser à la pensée machine*. Paris: Seuil.
- LASCH, C.** (2000). *La culture du narcissisme: La vie américaine à un âge de déclin des espérances*. Paris: Climats.
- LE BRETON, D.** (1999). *L'Adieu au corps*. Paris: Métailié.
- MILON, A.** (2005). *La réalité virtuelle: Avec ou sans le corps?*. Paris: Éditions Autrement.

- MORAVEC, H.** (1990). *Mind children: the future of robot and human intelligence*, Harvard: Harvard University Press.
- PLATON.** (1955). *Clitophon*. Collection La Pléiade. Paris: Gallimard.
- PRACONTAL, M.** (2002). *L'Homme artificiel*. Paris: Denoël Impacts.
- ROBITAILLE, A.** (2007). *Le nouvel homme nouveau. Voyage dans les utopies de la posthumanité*. Montréal: Boréal.
- ROCO, M. C.; BAINBRIDGE, W. S.** (2002). *Converting Technologies for Improving Human Performance*. (US) National Science Foundation.
- RODLEY, C.** (1997). *Cronenberg on Cronenberg*. London: Faber & Faber.
- SUSSAN, R.** (2005). *Les utopies posthumaines*. Montreuil: Omniscience.
- THOMAS, D.** (2000). The technophilic body: on technicity. In *William Gibson's cyborg culture, Cybercultures Reader*. Ed. David Bell and Barbara M. Kennedy. London: Routledge.
- TRUONG, J-M.** (2001). *Totalement inhumaine*. Paris: Institut Synthélabo.
- VARENNE, F** (2007). *Du modèle à la simulation informatique*. Paris: Vrin.
- VEZEANU, I.** (2006). L'intelligence artificielle: La créativité dans le langage. In: Goffi, Jean-Yves (Dir.) *Regards sur les technosciences*. Paris: Vrin.
- WIENER, N.** (1952). *Cybernétique et Société*, Qquébec: Deux Rives.
- WIENER, N.** (1965). *Cybernetics: or the Control and Communication in the Animal and the Machine*. 2.ed. Cambridge: The MIT Press.